IUFM des Pays de la Loire - Atelier « animation »

Réalisation collective d'une séquence animée

Cahier des charges

Préparer un activité pédagogique TICE « Publication de séquences animées » pour des élèves de grande section d'école élémentaire ou de CP. »
Recensement des compétences B2i élève, B2i collège, (éventuellement C2i1).
Dossier numérique C2i2.

Thématique

Librement inspirés par l'un des nombreux contes traditionnels « Cendrillon », « Le Petit poucet » dans la version de Charles Perrault (ou de sa variante "Hansel et Gretel" des frères Grimm) vous réaliserez en petit groupe et déclinez sous différentes formes (puzzle, roman photo, bande dessinée, image animée, vidéo), quelques scènes choisies.

Le petit Poucet

«Le Petit Poucet est un conte appartenant à la tradition orale, retranscrit par Charles Perrault en France et paru dans Contes de ma mère l'Oye, en 1697. C'est également le nom du personnage principal de ce conte.. » http://fr.wikipedia.org/wiki/Le_Petit_Poucet

Contexte fictif

Classe de grande section d'école élémentaire.
Classe de CP d'école maternelle.
Le projet vise à amener les élèves à « raconter une histoire à plusieurs » en se répartissant la tâche de scénarisation, découpage, fabrication des décors, prise de vue, montage numérique, publication en ligne.

Contexte réel

Etudiant(e)s de master MEF en formation en charge d'une classe de grande section ou de CP.

Compétences visées

C2i2e : Maîtrise de l'environnement numérique ; travail collaboratif entre pairs ; réalisation d'une séance pour la classe ; repérage des compétences B2i mobilisées chez les élèves.

Mise en oeuvre

Vous rédigerez un scénario que vous mettrez en scène avec des personnages Playmobil.
Vous utiliserez les cartons, crayons, gouache, rubans, etc. mis à votre disposition par le formateur pour fabriquer les décors.
Vous utiliserez un appareil photo numérique et/ou un camescope pour enregistrer les images scène pas scène ; vous filmerez le making of en vidéo (vous devez répartir les rôles entre vous)
Vous utiliserez des logiciels libres ou gratuits pour effectuer chacune des productions en étant attentifs aux aspects juridiques de votre production. (Compétences A3 du C2i2e)

Vous publierez vos réalisations sur l'espace en ligne de votre choix, en prenant en compte les contraintes de bande passante et de copyright.

Dossier numérique C2i2e

Vous rédigerez une « fiche élève » de consignes en sélectionnant une activité, par exemple la réalisation d'un puzzle, et vous compléterez votre dossier numérique en ligne :

- En indiquant les compétences C2i que cette activité a mobilisé (C2i2e) (ou tout au moins vous aurait permis de mobiliser si vous l'aviez réalisée avec un classe réelle dans un contexte réel).
- Les compétences B2i mobilisées chez « vos » élèves.
- En joignant la « fiche élève »

Etapes de la réalisation

En classe, collectivement

1) Constituer les groupes (de 4 personnes au plus)
2) Choisir le conte et la scène à illustrer
3) Répartir les tâches : fabrication des décors ; scénario ; mise en scène ; photographie ; vidéo ; sonorisation... Chacun peut exercer chaque fonction à tour de rôle.
4) Réalisation (prise de vue photographique image par image / enregistrement du « making of » à la vidéo)
Il faut veiller à ce que chacun ait compris les impératifs de la prise de vue (utiliser un pied photo, éclairer la scène, numéroter les prises de vue, etc.) et sache utiliser les appareils d'enregistrement.
5) Collecte, sélection et mise à disposition des documents photographiques et des rush sur l'espace de formation

A distance, sur vos postes de travail personnels, en échangeant sur le forum de l'espace de formation

6) Réalisation des différentes production numériques :
Rechercher/ sélectionner / installer les logiciels ad hoc
Créer un puzzle, un roman photo ou une bande dessinée, une séquence animée image par image (gif animée ou vidéo) et une vidéo numérique du « making of »
7) Publication des productions en ligne dans un espace dédié sur le Web (un site web ou un blog par exemple), en tenant compte des contraintes techniques (bande passante) et juridiques (droits à l'image, droits d'auteurs ...).

Durée du projet

Scénarisation / Décors / Prise de vue : en présence, 3 heures par groupe.

Edition, montage, publication : à distance, 6 heures par étudiant.

Logiciels conseillés

Création de Puzzles et d'animations
PUZ-MAT : http://primatice.phpnet.org/index.php?rub=Article&a=29
Site Jigsawplanet : http://www.jigsawplanet.com/

Animation image par image :
Photorécit ou Windows Movie Maker sur Windows XP, Windows Live Movie Maker pour W7
Tutorial : http://www.parcourslemonde.com/dossiers/NTIC/tuto_photorecit.pdf

Gif animé
Il y a pléthore de logiciels.
http://telechargement.journaldunet.com/telechargement/6544/2/easy_gif_animator/index.html
http://www.blumentals.net/egifan/demo/gifan_simple_demo.html

Bande dessinée :
Il faut utiliser un éditeur de page de BD. Je recommande ComicLife (1.3.9 est très simple d'utilisation).
ComicLife : http://plasq.com/products/comiclife/win
http://plasq.com/education/

Montage video
Windows Movie Maker sur Windows XP, Windows Live Movie Maker pour W7

Mode opératoire pour créer une animation image par image

Pour la production du Gif animé procéder comme suit :

A) Prise de vue image par image

L'éclairage de la scène est primordial. Utiliser la lumière naturelle ou un éclairage indirect.
Pour que l'animation finale soit correcte (absence de vibration du décors) il faut absolument utiliser un pied photo et, une fois la focale réglée, ne pas déplacer le point de vue ni recadrer l'image entre deux plans.
Si la prise de vue est soignée, la nécessité de retouche photo sera fortement réduite.
Si on envisage de retoucher numériquement le décors, il est recommandé d'utiliser un fond de couleur uniforme avec le minimum de reflet (drap bleu par exemple).

B) Retouche photo et montage
Donner un impression de fluidité en augmentant le nombre d'images par seconde.
Introduire les effets de zoom sur une partie de l'image lors du montage numérique en retouchant l'image avec un éditeur graphique (Type Pain.NET)

C) Etapes du montage
1) Télécharger l'archive des images (sur le site Fileex de l'université - lien fourni par mail par l'enseignant).
2) Décomprimer dans un dossier Poucet_source
3) Avec un logiciel de gestion photos (Picassa par exemple) sélectionner les photos à conserver et les recopier dans un dossier Poucet_cible
4) Avec un éditeur d'image (Paint.NET ou Photofiltre) retoucher les images sélectionnées une à une pour
a) créer une image de titre et un image de fin (la page de copyright)
b) redresser les photos (si la prise de vue a été défectueuse)
b) les redimensionner en 800 x 600 pixels et en 320 x 200 pixels (créer un dossier différent pour chaque taille d'image)
c) les renommer " Poucet _800x600_01.gif", " Poucet _800x600_02.gif", etc.
en les enregistrant impérativement au format .GIF et dans l'ordre chonologique du scénario

5) Télécharger et installer le logiciel Easy Gif Animator (ou tout logiciel similaire de votre choix) http://telechargement.journaldunet.com/telechargement/6544/2/easy_gif_animator/index.html et créer les animations en suivant le mode d'emploi du logiciel.
6) Enregistrer chaque animation au format natif permettant de le modifier ultérieurement (édition) et au format final GIF animé.
7) Editer une page Web dans laquelle insérer l'image GIF animé... En effet les fichiers gif « animés » doivent être intégrés à une page Web pour qu'un navigateur les affiche correctement.